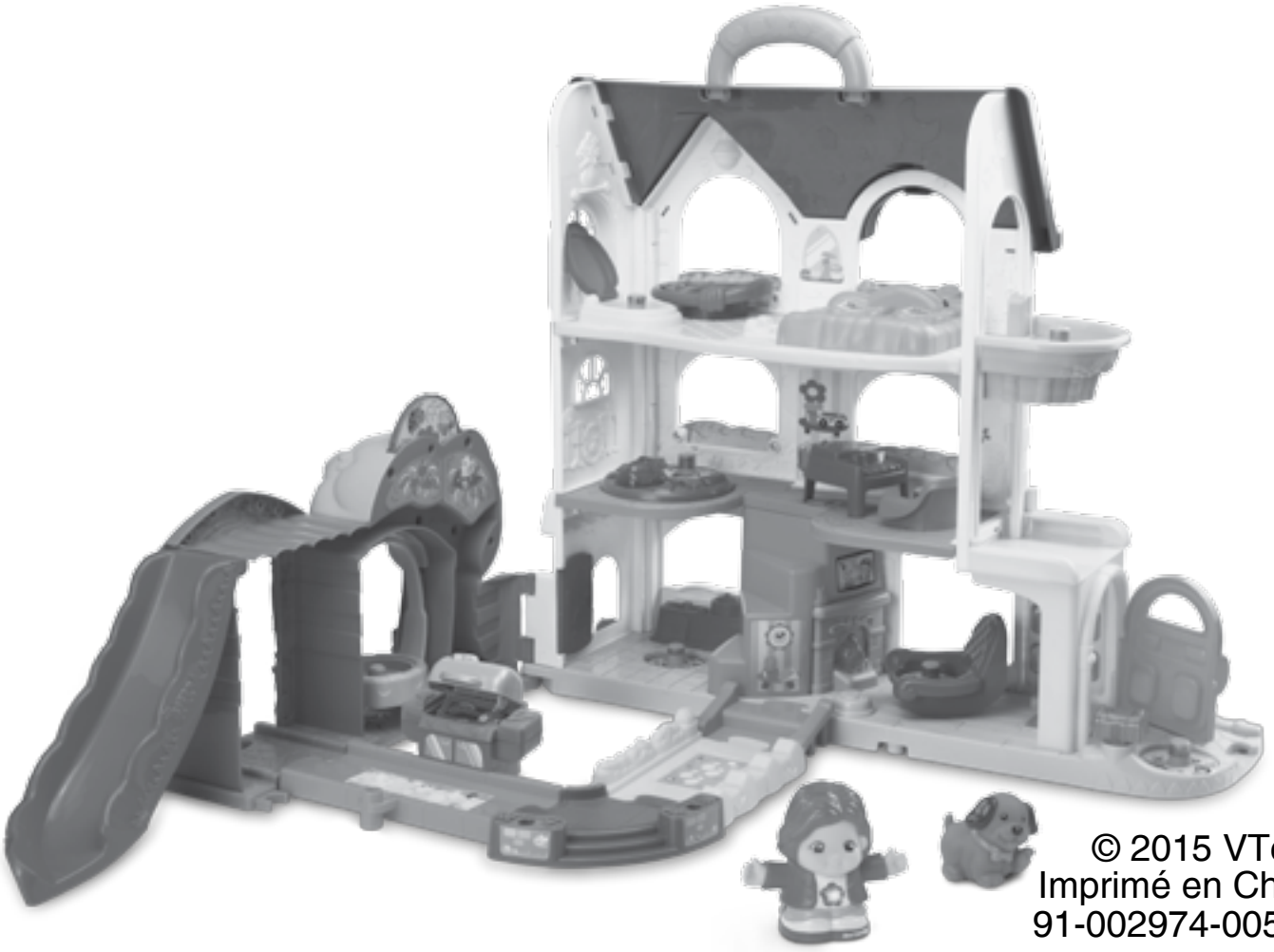
Manuel d'utilisation

Tut Tut Copains

Ma grande maison magique



© 2015 VTech
Imprimé en Chine
91-002974-005 FR

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à les inciter à découvrir le monde qui les entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

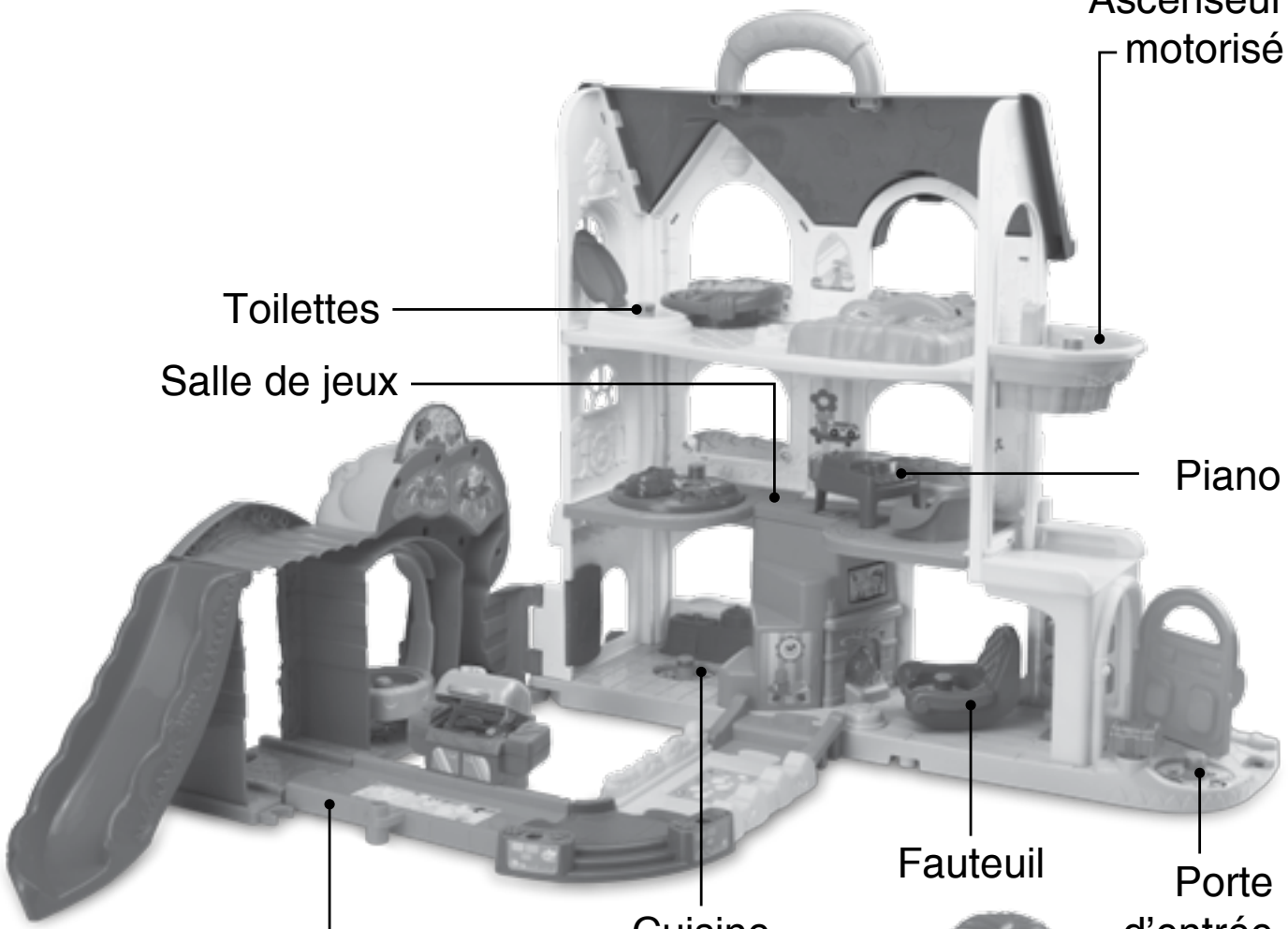
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Ma grande maison magique** de **VTech®**. Félicitations !

Bienvenue dans la grande maison magique des **Tut Tut Copains** ! Les personnages et la maison prennent vie grâce aux 7 **ronds magiques** à explorer. Que tu sois à l'intérieur ou à l'extérieur, il y a toujours quelque chose de nouveau à découvrir !



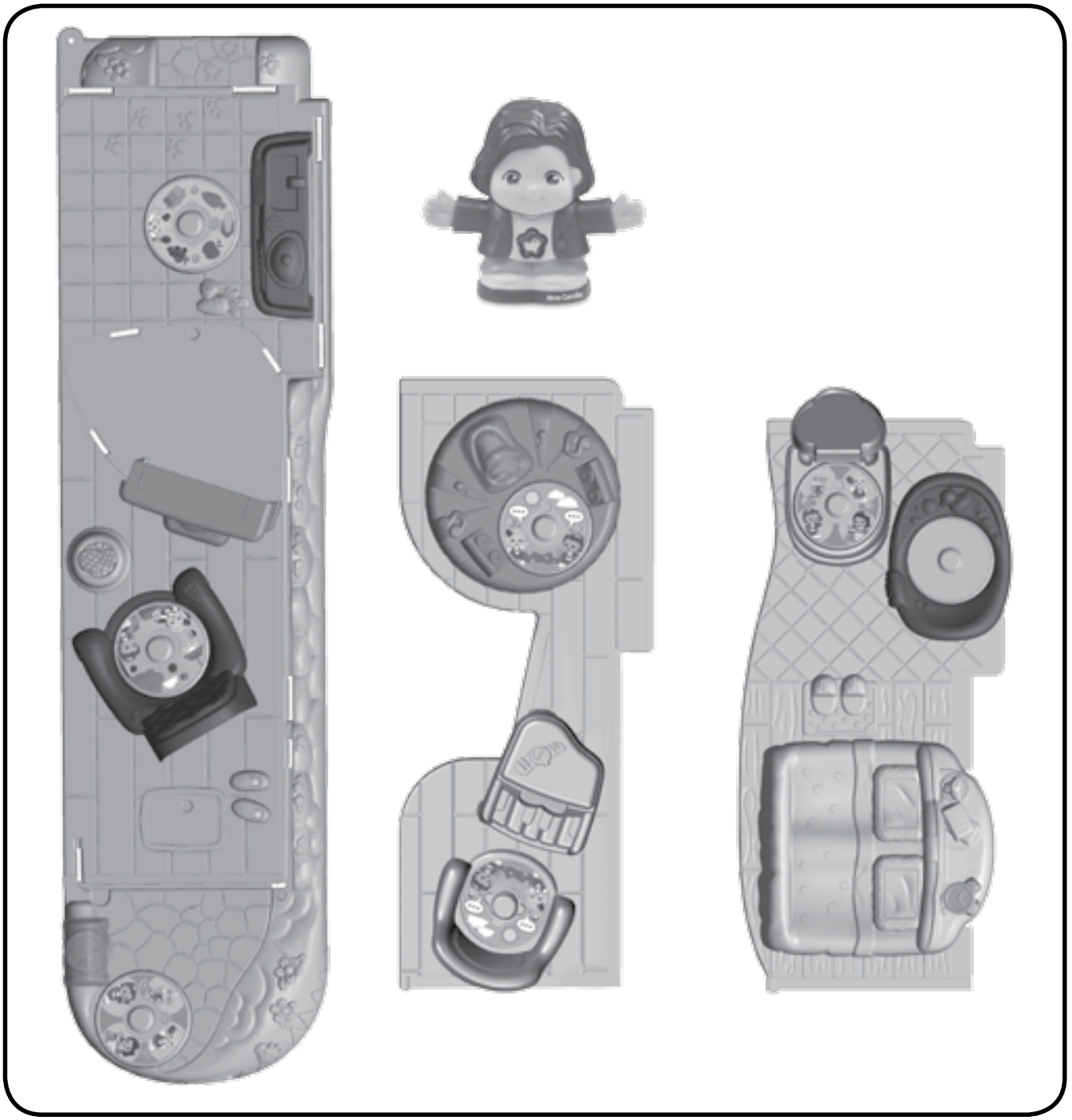
Relie les pistes aux univers **Tut Tut Copains**, **Tut Tut Bolides** et **Tut Tut Animo** ! (vendus séparément)

Chien

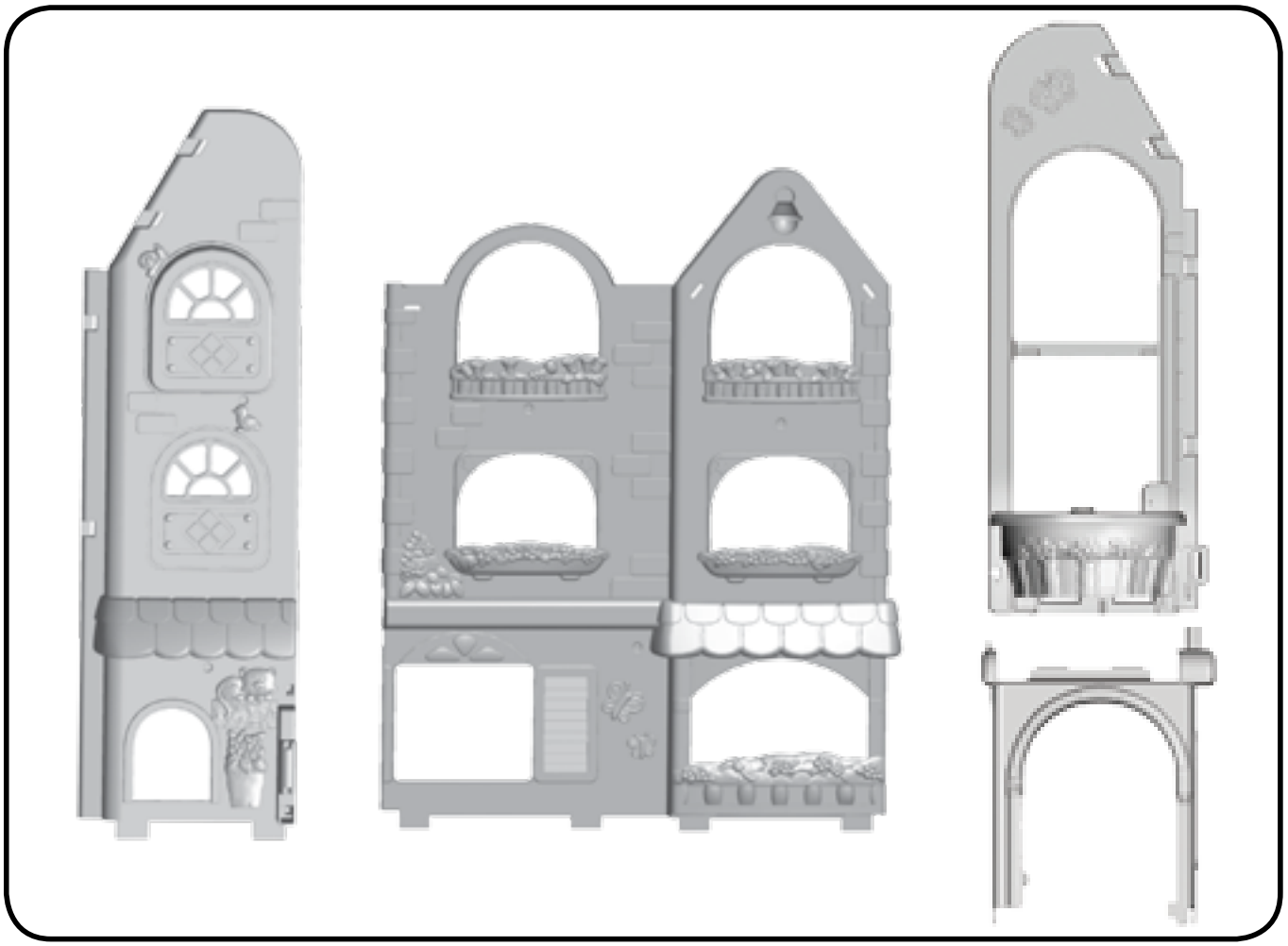
Mme Camille

CONTENU DE LA BOÎTE

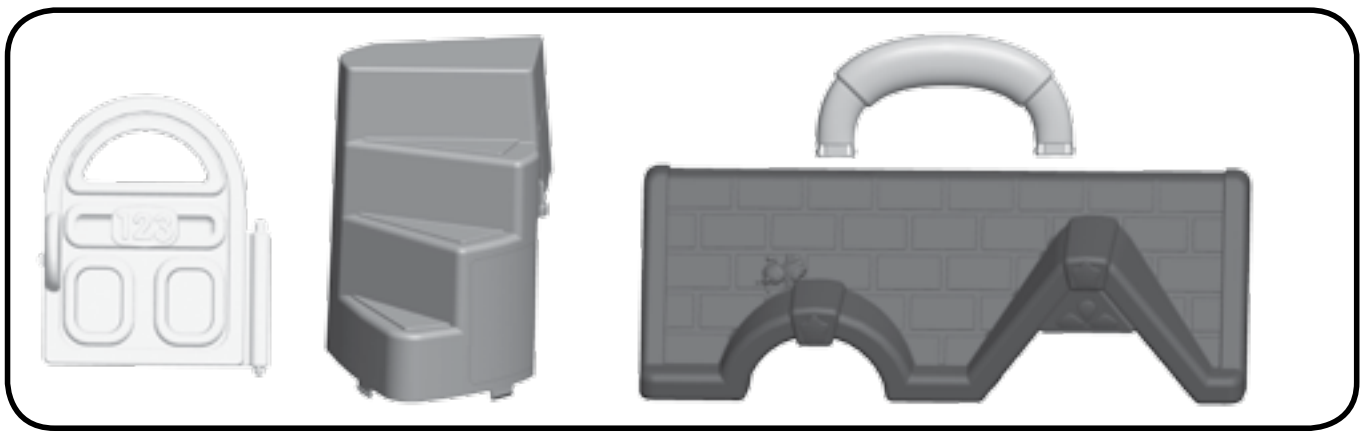
- **Mme Camille, la gentille**, un personnage **Tut Tut Copains**
- Un rez-de-chaussée avec 3 **ronds magiques**
- Un 1er étage avec 2 **ronds magiques**
- Un 2ème étage avec 1 **rond magique**



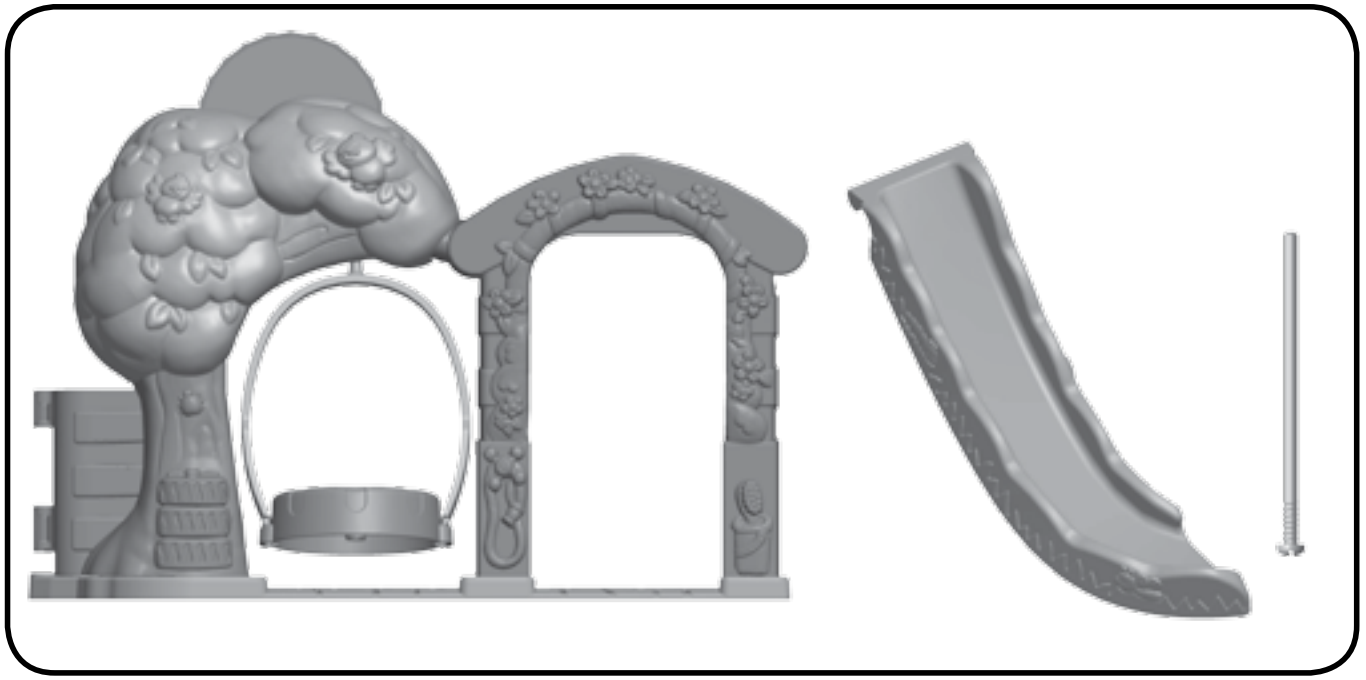
- Un mur de gauche
- Un mur central
- Un grand mur de droite avec un 1 **rond magique**
- Un petit mur de droite avec entrée



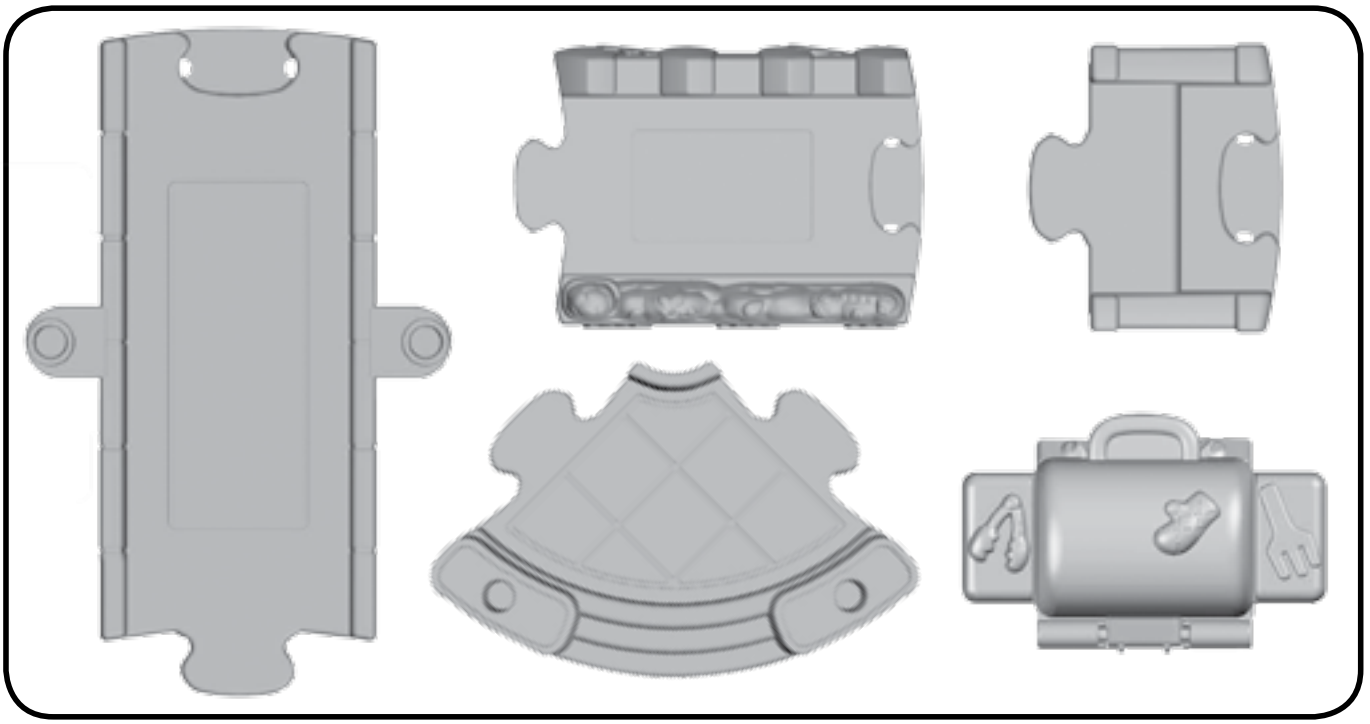
- Une porte
- Un escalier
- Une poignée
- Un toit



- Un jardin avec balançoire
- Un toboggan
- Une longue vis

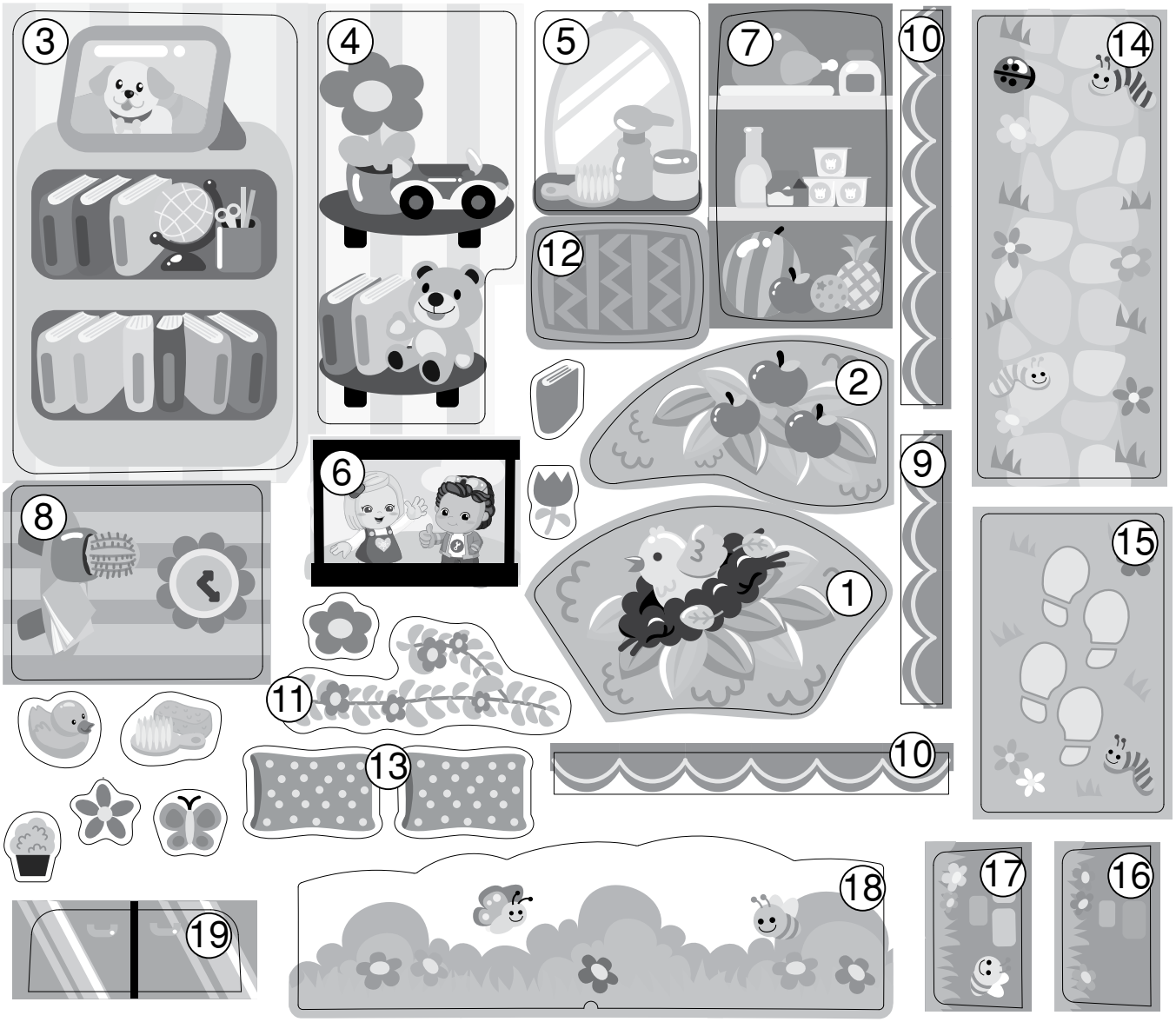


- Une longue ligne droite
- Une ligne droite simple
- Un connecteur
- Un virage à 90° de type mâle
- Un barbecue



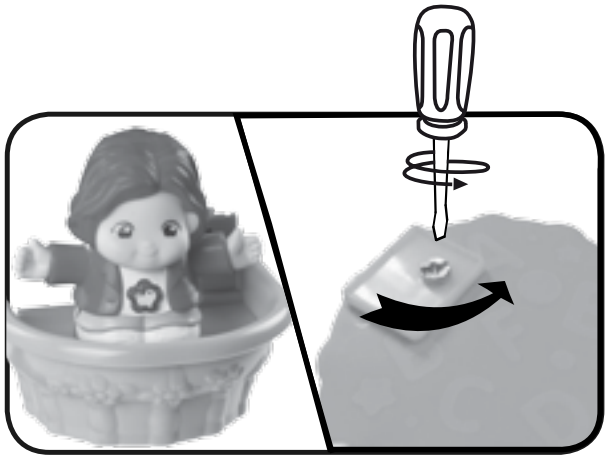
- Un chien

- Une planche d'autocollants



- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

Pour retirer l'attache du personnage :
Il y a une attache sur **Mme Camille**.



① Utiliser un tournevis puis tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter la vis ainsi que l'attache.

ATTENTION !
Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

NOTE : ce jouet ne doit pas être porté à la bouche.

WARNING:
All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

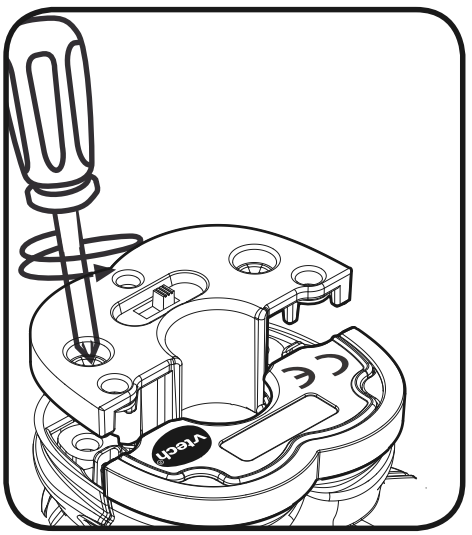
NOTE: Please keep user's manual as it contains important information.

NOTE: This toy is not intended for teething.

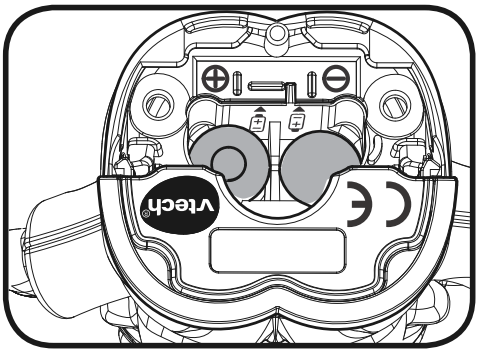
ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le personnage à l'aide d'un tournevis.



3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

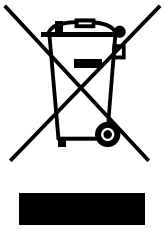
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

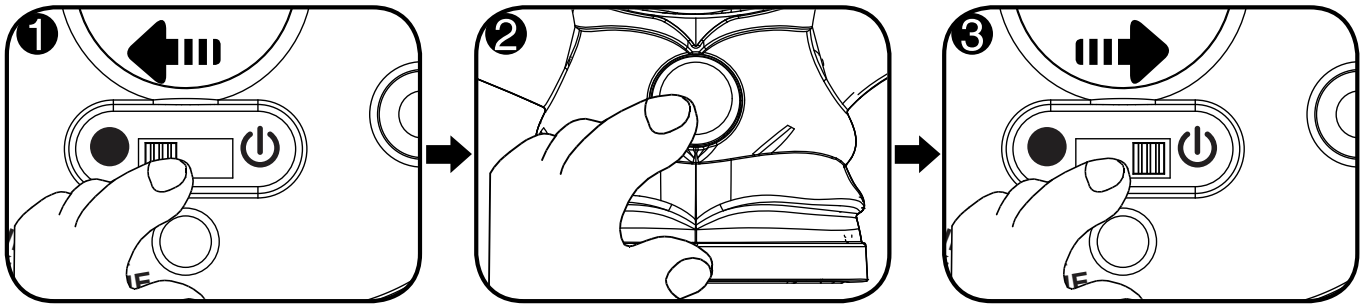


- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

ACTIVER LE MODE DE JEU NORMAL

Dans son emballage, ce produit est en mode **Démonstration**. Pour activer le mode **Utilisation normale**, suivre les étapes suivantes :

1. Déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Arrêt** (●).
2. Maintenir le **bouton lumineux** appuyé pendant deux secondes.
3. Déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Marche** (⏻) pour activer le mode **Utilisation normale**.

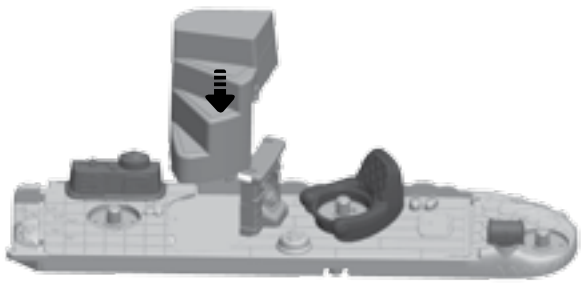


ASSEMBLAGE

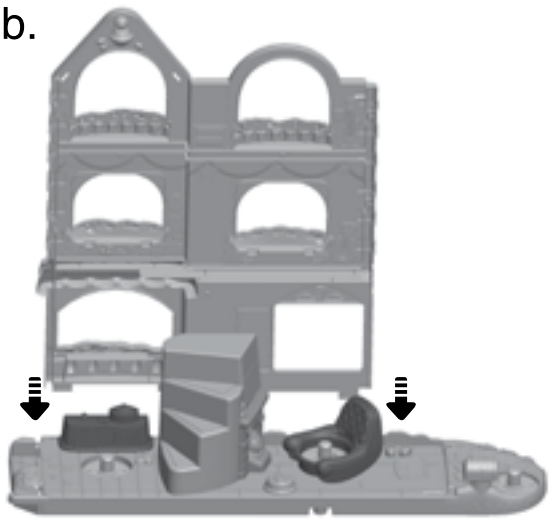
ATTENTION ! Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

1. Isoler le rez-de-chaussée. Commencer par insérer l'escalier puis, placer le mur central. Relier le grand mur de droite avec l'ascenseur dans le petit mur de droite avec entrée. Ensuite, insérer cet assemblage dans le rez-de-chaussée comme indiqué sur l'image. Pousser fermement les murs de gauche et de droite pour les insérer dans le mur central jusqu'à entendre un « clic ».

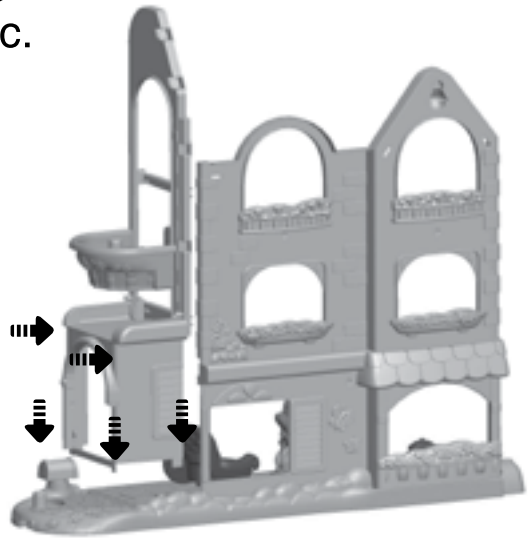
a.



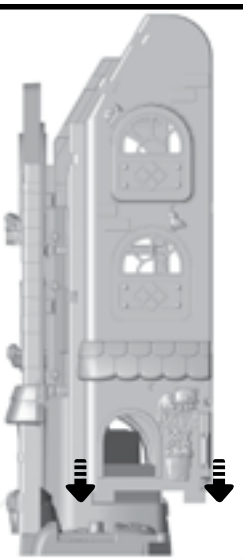
b.



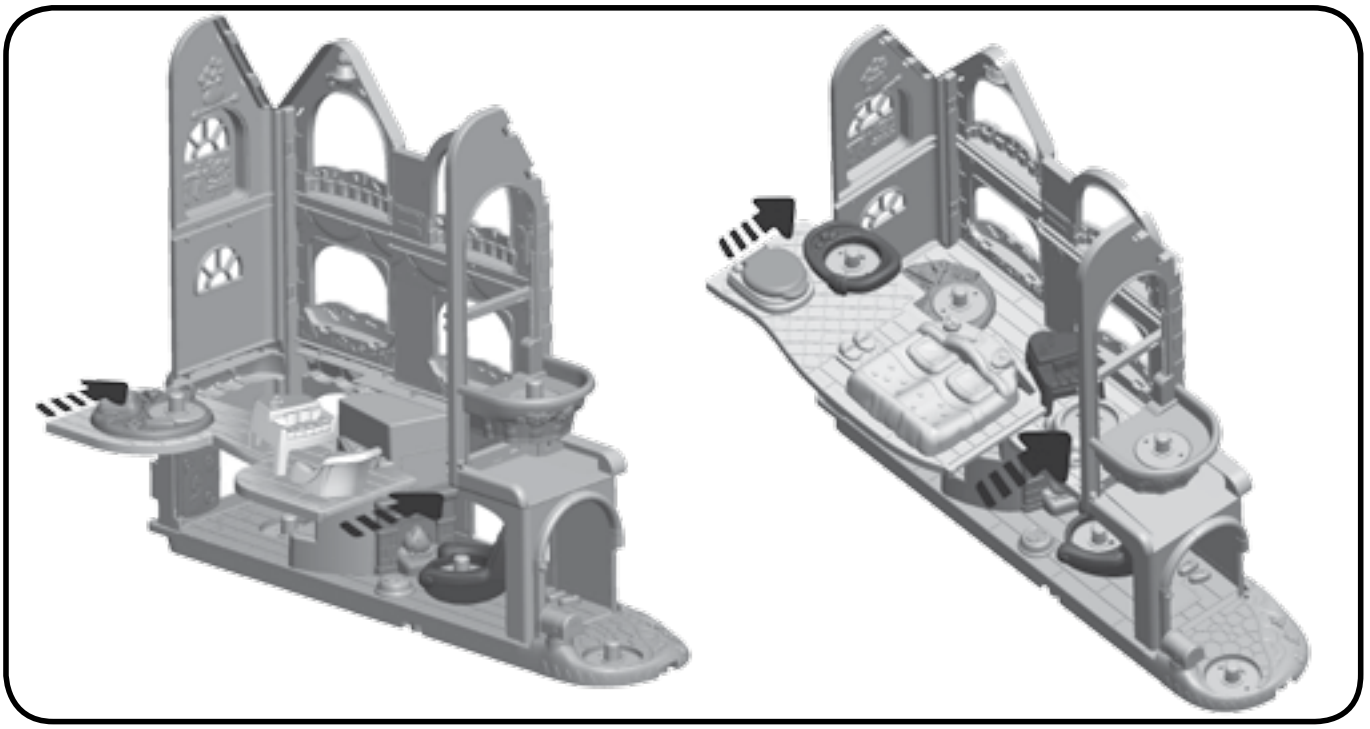
c.



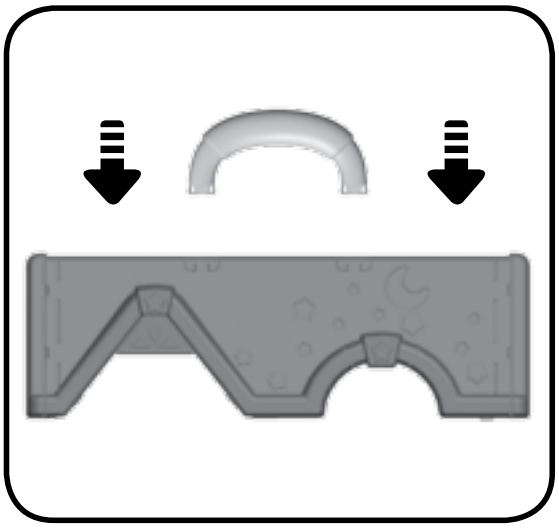
d.

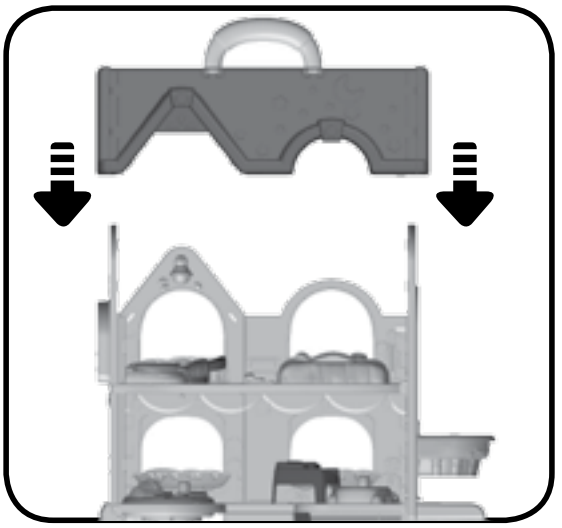


2. Installer le premier puis le deuxième étage en les insérant dans les murs comme indiqué sur les images. Un « clic » se fait entendre lorsque tout est correctement placé.

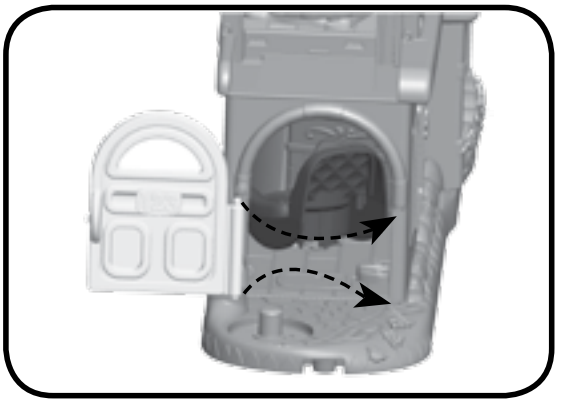


3. Fixer la poignée sur le toit de la maison puis, insérer le toit sur la maison comme indiqué sur l'image.

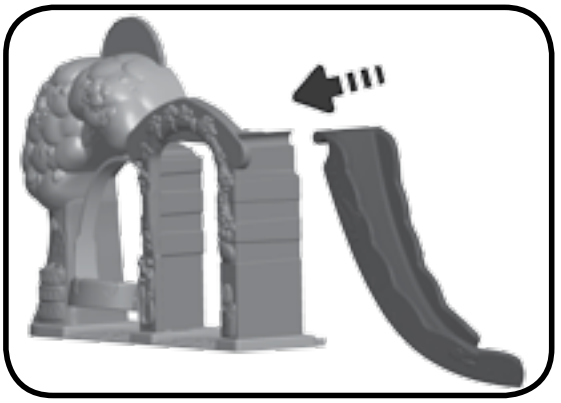




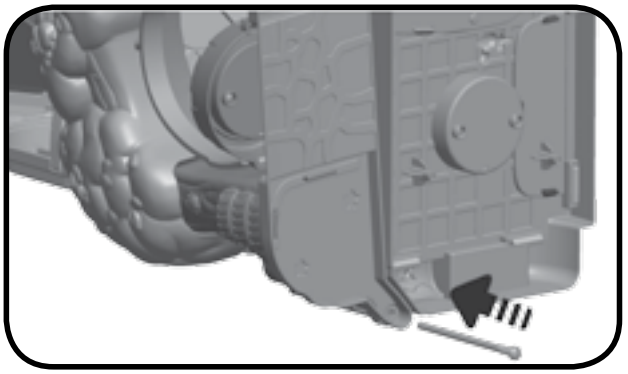
4. Relier la porte d'entrée au mur de droite.

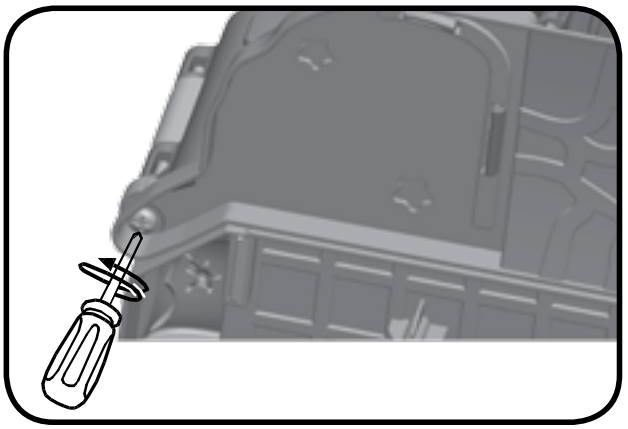


5. Fixer le toboggan au portique.

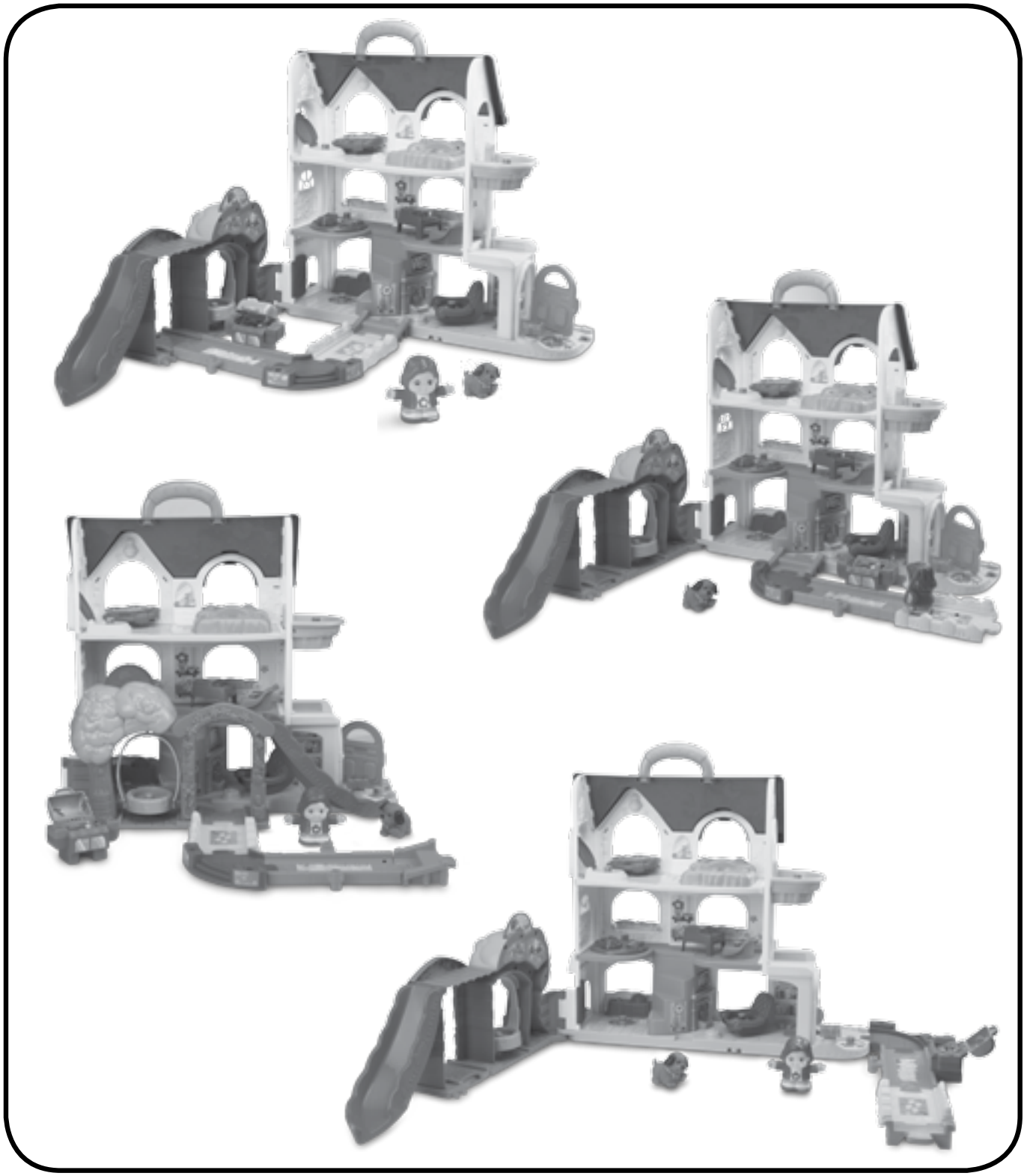


6. Relier le portique à la maison comme indiqué sur l'image. Insérer la longue vis dans le trou et visser à l'aide d'un tournevis.



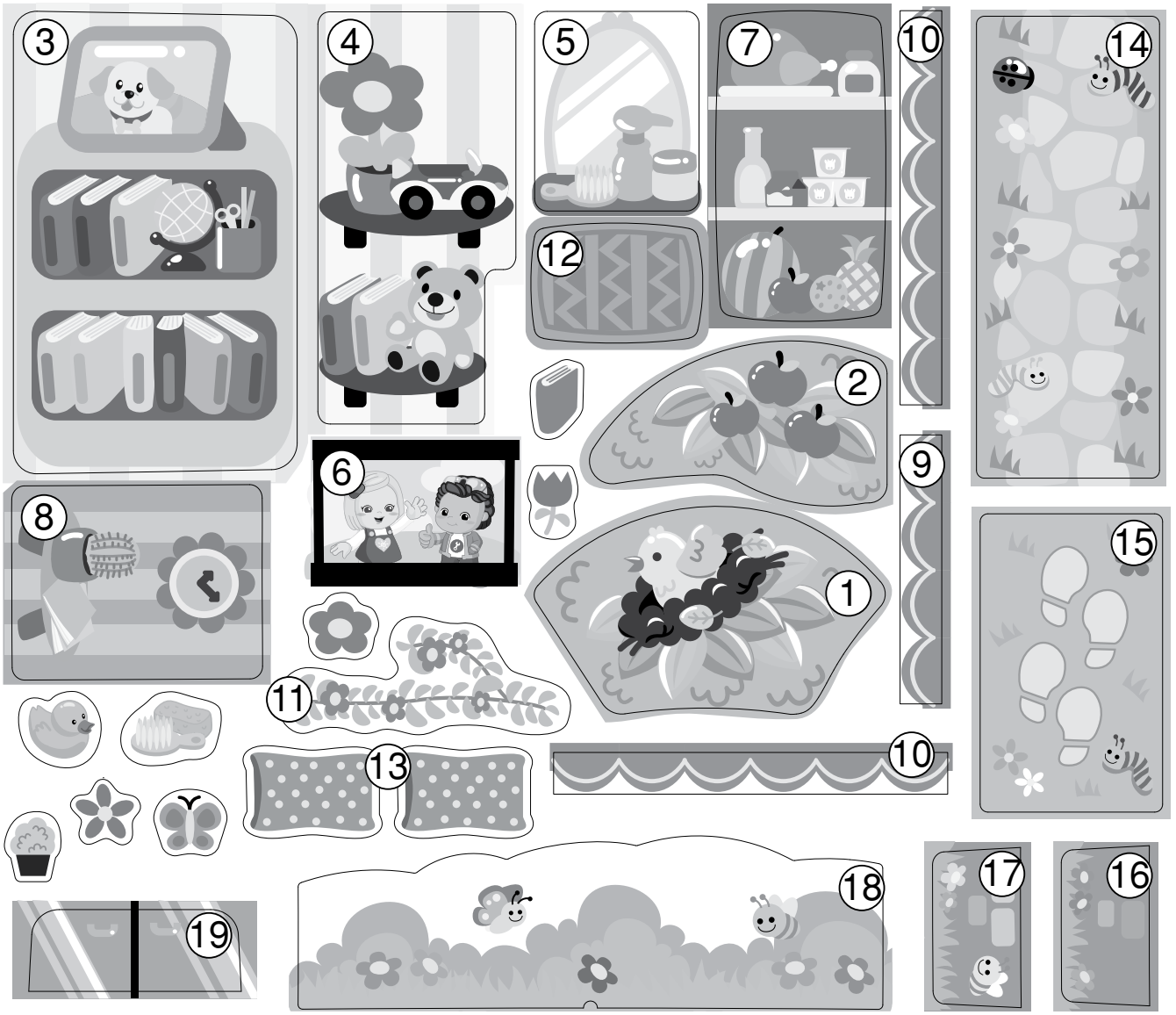


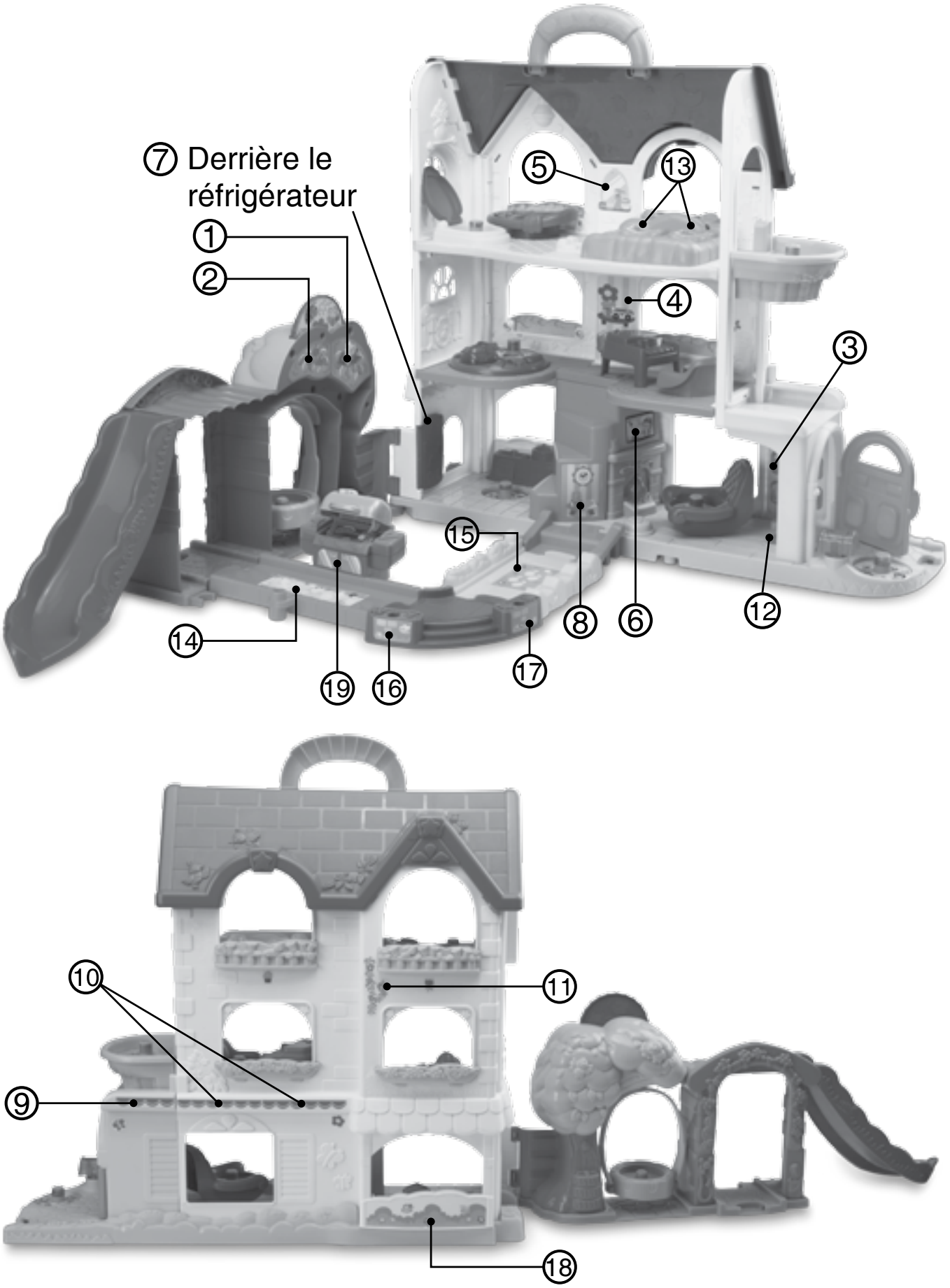
7. Une fois les étapes précédentes terminées, relier la maison et le jardin aux pistes. Il est possible de les relier de différentes manières.



AUTOCOLLANTS

Coller les autocollants sur la maison comme indiqué ci-dessous. Des autocollants additionnels ont été ajoutés pour personnaliser la maison.



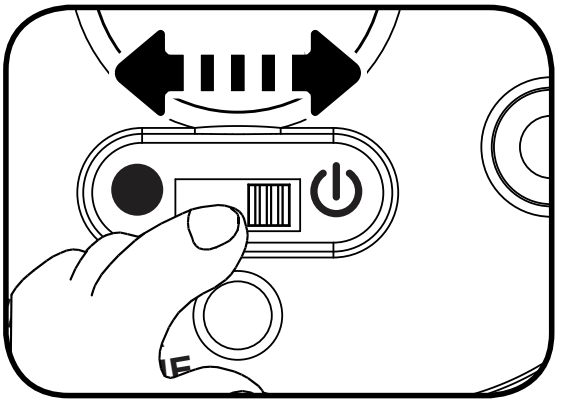

⑦ Derrière le réfrigérateur
①
②
⑤
⑬
④
③
⑮
⑧
⑥
⑫
⑭
⑲
⑯
⑰
⑩
⑪
⑨
⑱

FONCTIONNALITÉS

1. **CURSEUR MARCHE/ARRÊT**

   Le **curseur Marche/Arrêt** est situé sous le personnage.

   Pour allumer ou éteindre le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Marche** (⏻) ou **Arrêt** (●).

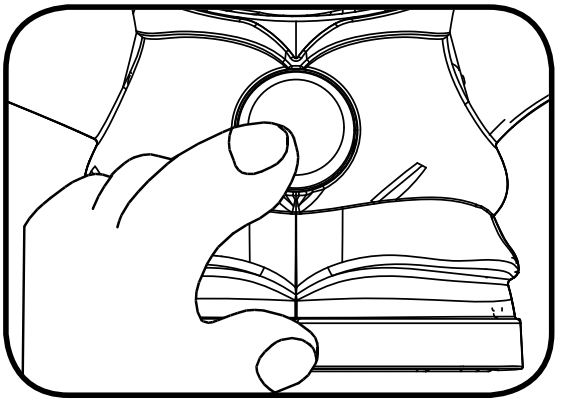


2. **ARRÊT AUTOMATIQUE**

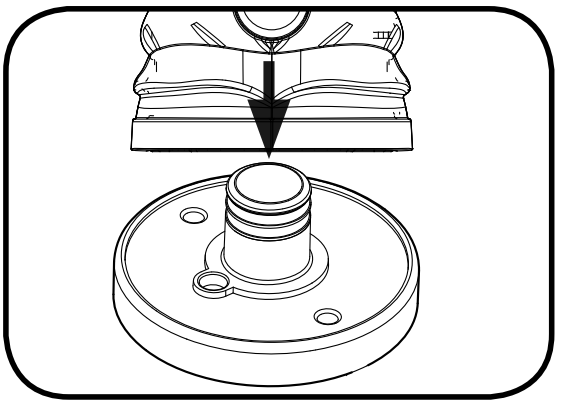
   Afin de préserver les piles du jouet, ce dernier s'éteint automatiquement après quelques secondes sans interaction. Il suffit d'appuyer sur le **bouton lumineux** ou de placer le personnage **Tut Tut Copains** sur un **rond magique** pour le rallumer.

ACTIVITÉS - PERSONNAGE

1. Déplacer le **curseur Marche/Arrêt** sur la position **Marche** (⏻). Appuyer sur le **bouton lumineux** pour entendre des phrases, des chansons, des mélodies et des sons amusants.

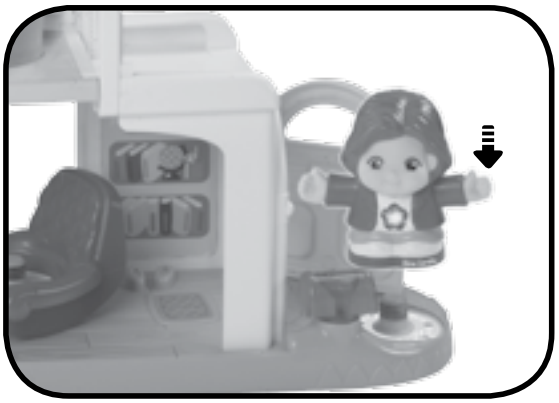


2. Placer le personnage sur l'un des 7 **ronds magiques** de la maison pour entendre des phrases, des sons, des musiques et des chansons. Certains **ronds magiques** peuvent déclencher des mouvements ou allumer des lumières. Pour plus de possibilités de jeu, le personnage peut interagir avec les autres univers **Tut Tut Copains** (vendus séparément).



ACTIVITÉS - MAISON

1. Placer le personnage sur le **rond magique** située à côté de la porte d'entrée pour allumer la lumière près de la porte et entendre des phrases amusantes.

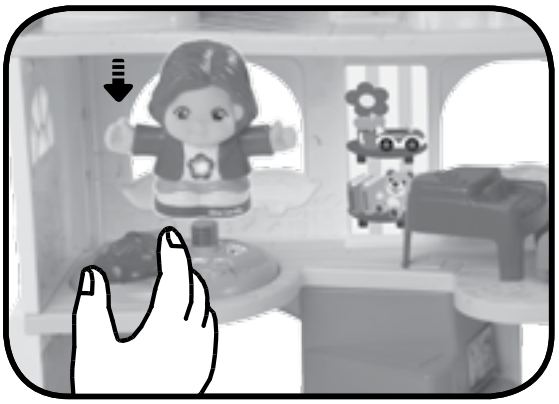


2. Placer le personnage sur le **rond magique** de la cuisine pour faire de lui un vrai cuisinier.

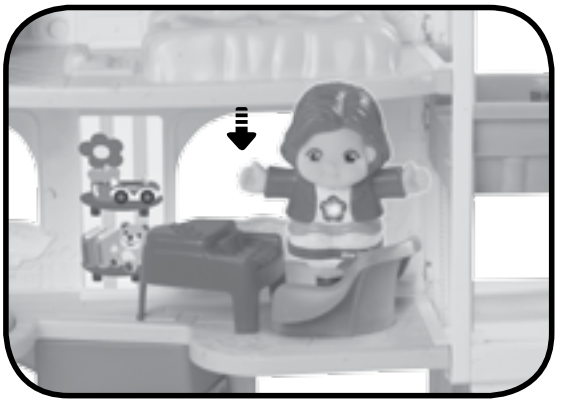
3. Placer le personnage sur le **rond magique** du fauteuil pour allumer la cheminée et le laisser regarder la télévision.

4. Il y a deux **ronds magiques** dans la salle de jeux :

a. Placer le personnage sur le **rond magique** situé sur la piste de la salle de jeux pour allumer la lumière de la pièce et pour jouer. Faire tourner manuellement la piste pour voir le personnage danser !



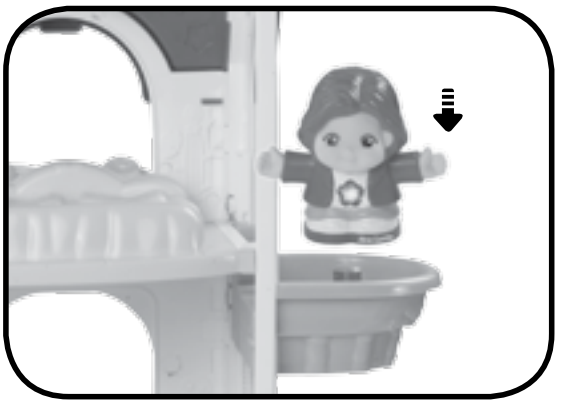
b. Placer le personnage sur le **rond magique** situé à côté du piano pour lui faire jouer du piano.

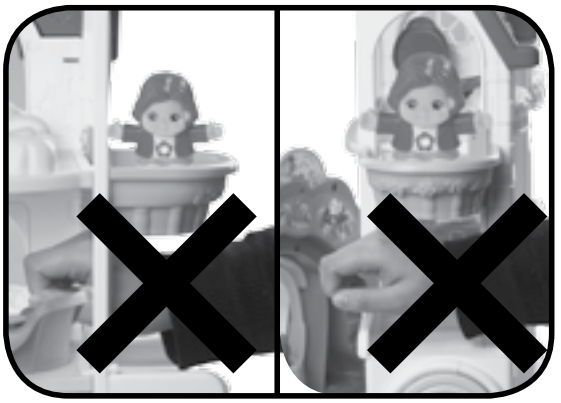


Conversation magique

Si tu possèdes un autre personnage **Tut Tut Copains**, place deux personnages sur les deux **ronds magiques** de la salle de jeux pour activer la **conversation magique**. Tu peux alors les entendre parler et chanter ensemble (les personnages supplémentaires sont vendus séparément).

5. Placer le personnage sur le **rond magique** de l'ascenseur pour le faire monter et descendre.





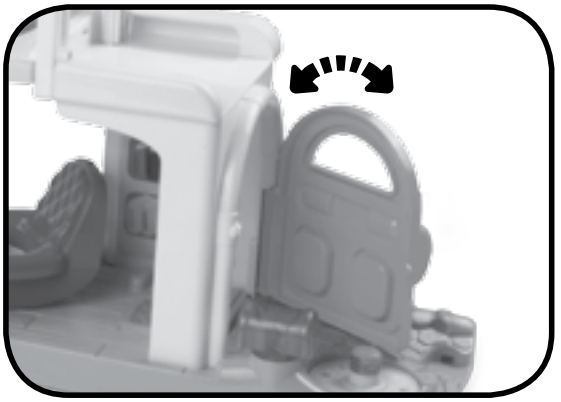
IMPORTANT : pour la sécurité de votre enfant, ne pas jouer près de l'ascenseur en mouvement pour éviter tout contact avec les vêtements, le corps et les cheveux. Si quelque chose est coincé dans l'ascenseur pendant que le moteur est en marche, retirer le personnage de l'ascenseur pour arrêter le moteur. L'ascenseur peut être déplacé manuellement pour aider à déloger ce qui est coincé. Ne pas insérer votre main ou une autre partie du corps dans la fenêtre de la maison pendant que l'ascenseur est en marche.

6. Placer le personnage sur le **rond magique** des toilettes pour écouter des sons et des phrases amusantes ou dans la baignoire pour que le personnage prenne un bain.

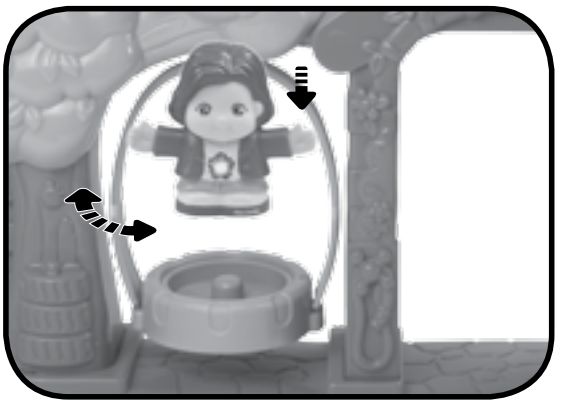
DÉVELOPPEMENT DE LA MOTRICITÉ

Il y a beaucoup de choses à découvrir dans la grande maison magique pour développer la motricité.

1. Ouvre et ferme la porte d'entrée pour faire rentrer le personnage.



2. Place le personnage sur la balançoire et pousse-le pour l'aider à se balancer plus haut !



3. Fais tourner le cercle dans l'arbre pour voir ce qui y vit.

4. Ouvre et ferme le barbecue pour cuisiner de la nourriture.

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer les jouets, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
2. Éviter toute exposition prolongée des jouets au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque les jouets ne sont pas utilisés pendant une longue période.
4. Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas les exposer à la moisissure et à l'eau.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne fonctionne pas ou s'il rencontre des dysfonctionnements avec un élément contenant un **rond magique**, enlever le personnage de l'élément, puis le réinsérer sur le **rond magique**. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, merci de suivre les instructions suivantes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes, puis installer de nouveau les piles.
4. Allumer le jouet. Il devrait de nouveau fonctionner.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles.

Si le problème persiste, merci de contacter le service consommateurs.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ». Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit

de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.